

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

У Ц. — Изобразительное искусство как фактор развития современной художественной анимации Великобритании // Человек и культура. — 2023. — № 6. — С. 199 - 209. DOI: 10.25136/2409-8744.2023.6.69307
EDN: IOZMBO URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=69307

Изобразительное искусство как фактор развития современной художественной анимации Великобритании

У Цзыцзянь

соискатель; кафедра архитектуры, дизайна и экологии; Сочинский государственный университет

354003, Россия, г. Сочи, ул. Пластунская, 94

✉ wuzijian@rambler.ru



[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.25136/2409-8744.2023.6.69307

EDN:

IOZMBO

Дата направления статьи в редакцию:

12-12-2023

Дата публикации:

31-12-2023

Аннотация: Предметом исследования является специфика художественно-изобразительных приемов, которые используют британские создатели мультипликационных фильмов на современном этапе на примере картин «Барашек Шон» и «Ван Гог. С любовью, Винсент». Объект исследования –художественная анимация Великобритании начала XXI века. В статье посредством анализа элементов визуального ряда мультфильмов, созданных с использованием выразительных средств классического искусства, выявляются тенденции британской анимации последних лет. Рассматриваемые в статье работы демонстрируют авторские подходы современных режиссеров Великобритании в отношении художественного-образного решения мультфильмов, связанных с разными видами изобразительного искусства, например, со скульптурой в пластилиновой анимации и масляной живописью. Цель состоит в

выявлении и характеристике изобразительных приемов в британских мультфильмах начала XXI века. Методология исследования представляет наибольшую трудность, так как она не разработана в полной мере в отношении характеристики художественно-изобразительной специфики анимационных фильмов, но при этом открывает возможности для междисциплинарного анализа. В ходе исследования используется искусствоведческий анализ, в частности структурное изучение сюжетных и композиционных особенностей анимации. Новизна исследования обуславливается тем, что в российской науке заявленная проблематика остается практически не изученной. Впервые картины «Барашек Шон» и «Ван Гог. С любовью, Винсент» рассматриваются с точки зрения средств художественной выразительности и в плане смыслообразования. По результатам анализа делается вывод о том, что современная британская анимация идет путем создания фильмов, в которых активно задействованы средства изобразительного искусства. Это задает высокий уровень исполнения картин, т.к. требует от авторов безупречного владения изобразительной грамотностью, позволяющей достичь максимальной выразительности образов. Вероятно, что в дальнейшем опора на художественный язык классического искусства и ручной труд мультипликаторов продолжит формироваться в качестве специфической черты британской анимации.

Ключевые слова:

анимация, школа анимационного кино, Великобритания, современное искусство, экранные искусства, кинематограф, анализ, мультипликационный фильм, история развития, изобразительное искусство

Настоящее исследование дает возможность на примере обращения к двум наиболее известным мультфильмам начала нового века – «Барашек Шон» и «Ван Гог. С любовью, Винсент» – выявить художественную специфику данных произведений, определить особенности и тенденции развития современной британской анимации. Исследование позволяет выявить характеристики изобразительных приемов, которые применяются британскими художниками при создании мультфильмов в начале XXI века. Актуальность исследования связана с тем, что в начале XXI века в российской науке, в частности в искусствоведении и киноведении, возрастает интерес к историческим, социальным, психологическим, философско-эстетическим и художественно-изобразительным аспектам создания фильмов, в том числе мультипликационным. Это внимание усиливается на фоне поисков новых художественно-образных приемов, которые демонстрируют создатели мультфильмов, а также в контексте развития национальных школ мультипликации. Художественная анимация Великобритании является неотъемлемой частью мирового кинематографа. Это неудивительно, принимая во внимание то, что производство мультфильмов получило поддержку на государственном уровне, кроме того, большую роль играет тесное сотрудничество британских режиссеров с зарубежными киностудиями. Произведения художественной анимации Великобритании обладают высоким творческим потенциалом, в связи с чем представляют большой научный интерес. Необходимость раскрытия темы исследования определяется систематизацией мультфильмов и определением основных тенденций развития и формирования анимации в Великобритании на современном этапе.

Анализ историографии показывает, что произведения современной английской анимации не освещаются в научной литературе России в призме искусствоведческой

проблематики. Исключение составляют изыскания, связанные с теорией и историей анимации, например, работы Н.Г. Кривуля [\[1\]](#) или Ф.С. Хитрука [\[2\]](#), спецификой создания мультфильмов в рамках определенной стилистики, как у Е.А. Харловой [\[3\]](#), развитием национальных дизайн-школ [\[4\]](#). Российские исследователи проявляют внимание к отдельным темам и жанрам анимационного искусства Великобритании, в частности Е.А. Щекотова [\[5\]](#), В.А. Гут [\[6\]](#), И.В. Драчук [\[7\]](#) и некоторые другие.

Зарождение специфических свойств британской анимации с преобладанием короткометражных произведений началось около 1930-х годов. Первая полнометражная картина «Скотный двор» была выпущена в 1954 году. Благодаря усиленной работе на протяжении нескольких десятков лет анимационное кино Великобритании превратилось в лидера европейской анимации. Непосредственно по инициативе и при содействии Тони Блэра, занявшего в 1997 году кресло премьер-министра, правительство активно поддерживало развитие креативных индустрий; благоприятная обстановка и политика способствовали тому, что сфера культуры, включающая анимацию, телевидение и кинематограф, превратилась во вторую крупнейшую отрасль Великобритании после финансовой сферы [\[8\]](#). При усиленной поддержке правительства и телевизионных каналов мир анимации продолжал развиваться, придавать значение креативности и совершенствованию технологий, уделять особое внимание образованию и повышению квалификации кадров, в полной мере раскрывая роль профессионалов и креативных замыслов, брать за основу и адаптировать иностранные сюжеты. Для британской анимации характерно транснациональное сотрудничество, активное партнёрство с зарубежными странами: совместно с США были созданы такие мультфильмы, как «Побег из курятника», «Труп невесты», «Вэлиант: пернатый спецназ» и «Тинга-тинга: Страна африканских мифов»; совместно с Францией – «Волшебное приключение» и «Большая семья» («The Large Family»). Результатом трёхстороннего сотрудничества Великобритании, Германии и Франции стал фильм «Настройщик землетрясений». Кроме того, в ходе совместной работы с коллегами из России, Нидерландов и Канады были созданы «Манипуляция», «Отец и дочь», «День рождения Боба»; появляются всё новые и новые шедевры анимации, получающие награды и обретающие популярность.

«Барашек Шон», пользующийся всемирной популярностью в течение уже 20 лет, сразу узнается по изображениям персонажей. Главный герой анимационного фильма – маленький черноголовый барашек Шон родом из Шотландии (рис. 1) – впервые появился в 30-минутном мультфильме 1995 года производства студии Aardman Animations, снятом методом покадровой анимации, и получил самый теплый прием в Великобритании, а впоследствии стал главным героем одноименного мультсериала, снятого Aardman Animations совместно с BBC – на сегодняшний день снято и выпущено в эфир уже четыре сезона с более чем 120 эпизодами. Созданный в 2011 году сериал «Время барашка Тимми» представляет собой ответвление от основного произведения, нацеленное на более юную аудиторию [\[9\]](#).

В 2012 году в честь Тридцатых Олимпийских игр, проходивших в Лондоне, студия Aardman Animations выпустила серию «Барашек Шон: Овцечемпионат», где продолжительность каждой отдельной серии, которая в увлекательной форме раскрывает сущность определённого вида спорта, составляет около минуты. Поскольку серия мультфильмов про «Барашка Шона» относится к категории пластилиновой анимации [\[1\]](#), движения героев могут показаться несколько неловкими, однако именно благодаря тому, что Шон и его приятели вылеплены из пластилина, они попадают в разряд «неуклюжих, но милых». На самом деле, в сериале «Барашек Шон» используется множество приёмов

гиперболизации, однако благодаря достаточному контролю за её степенью, анимация отличается от ранних фильмов Warner и Disney, производивших комический эффект за счёт безграничного преувеличения в изображении персонажей и их движений.

Режиссеры «Барашка Шона» Ричард Голезовски и Кристофер Сейдлер, в совершенстве владевшие художественным языком объектива, уникальным методом резких переходов между кадрами, способствовали успеху мультсериала. Например, в серии «Приключения Тимми» («Big Top Timmy») сначала появляется картина мирно спящих в ночной темноте овец, а следующий кадр после исчезновения с фермы самого маленького барашка Тимми уже рисует картину яркого солнечного утра на ферме, где земля покрыта зеленой травой. Обнаружив пропавшего малыша, идущим по канату под куполом приехавшего цирка шапито, Шон пытается спустить Тимми вниз. Сначала крупным планом показаны дрожащие ноги «спасателя», а затем то, как барашек хватается за перекладину и раскачивается на ней, пытаясь поймать Тимми в полете. Данное изображение мгновенно заменяется на кадр, в котором толпа овец на арене цирка наблюдает за происходящим наверху, и преувеличенное отражение их эмоций выглядит выразительно.

Причина, по которой «Барашек Шон» может стать классикой анимационного кино, тесно связана с выразительностью текстуры материалов. Сочетание и использование в «Барашке Шоне» различных материалов создает ощущение реалистичности персонажей и всех сцен, происходящих как в помещениях, так и на улице. В двойных каркасах применяются шарниры, обеспечивающие высокую пластичность и амортизацию. В фигурках овец (рис. 2) ощущение реалистичности материала главным образом проявляется в изображении кожи и шерсти. Для кожи используются пластилин, силикон и смола, позволяющие добиться особой текстуры и иногда проявляющие отпечатки пальцев, оставшиеся после лепки. Овечья шерсть изготовлена из синтетического волокна, поэтому выглядит мягкой, легкой и в высшей степени реалистичной. Такие детали создают в пластилиновой анимации «Барашек Шон» ощущение простоты. Формы, которые воплощают авторы, достаточно обобщенные, незамысловатые и геометризованные, хотя и с преобладанием округлых линий и поверхностей. Художники не стремятся к натуралистичному изображению животных, людей, объектов окружающего мира, что подчеркивает то, что он отличается от реальности, потому что сделан руками. Можно сказать, что мультипликаторы выработали индивидуальную манеру интерпретации и воплощения образов, которую развивали в рамках сериала и выразили в полнометражном формате.

Прорывом в использовании выразительных особенностей языка живописного искусства стала анимационная картина «Ван Гог. С любовью, Винсент», появившаяся на широких экранах в 2017 году (рис. 3). Данная работа привлекла к себе большое внимание. В отличие от картины «Барашек Шон», упоминание о которой в англоязычной научной литературе не было найдено, «Ван Гог. С любовью, Винсент» стал предметом исследования ученых и кинокритиков по всему миру ([10],[11],[12],[13],[14],[15]). Фильм «Ван Гог. С любовью, Винсент» снят о реальных героях в технике масляной живописи, но с использованием анимационных форм. В основу его сюжета легли как письма художника, так и сто двадцать его живописных полотен. Важным моментом явилось то, что авторы не стремятся достоверно воспроизвести жизнь живописца. Они хотели показать собственную осовремененную интерпретацию отдельных событий. В итоге весь визуальный ряд – это «оживление» картин, что является прецедентом в истории анимационного искусства. Один кадр вмещал двенадцать живописных полотен, написанных маслом. В итоге их общее количество составило шестьдесят пять тысяч работ. Каждый кадр может считаться произведением искусства. Для обеспечения

стабильности и согласованности картины весь процесс создания происходил посредством специальных рабочих анимационных станций (PAWS – параллельная оценка оконного интерфейса). Благодаря профессиональным актерам, в точности отразившим телодвижения персонажей произведений Ван Гога, натурной фото и видеосъемке, воплощению реальных персонажей в технике масляной живописи удалось воплотить оригинальность живописных полотен, придать динамичность персонажам картин, вдохнуть в произведения масляной живописи новую жизненную энергию [\[16\]](#) (рис. 4).

Ван Гог относится к самым выдающимся представителям постимпрессионизма, его картины не ограничиваются лишь односторонней погоней за мимолетным впечатлением от света и цвета. Они выражают чувства и эмоции автора, резко отличаясь от работ многих художников в плане цвета и формы. Импрессионисты делают акцент на свете и цвете, отводя форме второстепенную роль. Ван Гог искал новые средства для придания выразительности картине в духе постимпрессионизма. Его творчество показало, что искусство берет начало в жизни, после чего выходит далеко за ее пределы. Больше всего в жизни художника было горьких воспоминаний, а собственные картины виделись ему как «чуждые», «инородные». Он являлся попытками Ван Гога обрести новую жизнь, хотя она оказалась совсем непродолжительной. Под влиянием импрессионистов Эдуарда Мане и Клода Моне Ван Гог создал картины с характерными особенностями, присущими импрессионизму, однако в способах выражения сфокусировался на изображении мощнейших чувств, что определило использование более ярких цветов как средств выражения. Это является одной из причин, почему художники снова и снова пытаются подражать особенностям техники масляной живописи Ван Гога, а также одной из сложнейших задач, поставленных перед написанным масляными красками на холсте фильмом «Ван Гог. С любовью, Винсент».

Таким образом, художественная специфика двух анализируемых мультфильмов построена на сочетании выразительного языка видов изобразительного искусства и приемов анимации, делающих образы яркими и изменяющимися во времени. Картина «Ван Гог. С любовью, Винсент» стала доказательством того, что анимационное искусство позволяет изначально статичной форме масляной живописи ожить и стать динамичной. В информационную эру и век интернета традиционному искусству необходимо преодолеть два препятствия, прежде чем начать более эффективно распространять свою художественную ценность и влияние. Во-первых, необходимо выходить за формальные рамки процесса создания картины: в творчестве зачастую на первый план выходит авторское субъективное понимание искусства и художественное воспитание мастера, а затем рождается объективно законченная работа. Во-вторых, необходимо использовать разнообразные современные методы распространения информации для более эффективного продвижения произведений. Неважно, будут ли это выставки в музеях или видеоклипы, фотографии и аудио, транслируемые в сети Интернет. «Барашек Шон» представляет собой произведение студии Aardman Animations, пионера пластилиновой анимации; здесь успешным можно назвать и изображение персонажей, и художественный язык съемки, текстуру материалов и образовательное значение. «Барашек Шон» – комплексный анимационный фильм, олицетворяющий синтез гуманистической направленности, изобразительного искусства, сочетания техник и новаторского мышления.

Анализируя особенности синтеза изобразительного искусства и анимации, можно сказать, что первое – это материальная, объективно существующая форма, в то время как анимация, наоборот, в восприятии зрителей существует в виртуальном, цифровом мире. Несмотря на отличия в форме выражения и особенностях передачи информации,

между ними сформировались предпосылки для интеграции. Так, взяв за основу восемьсот писем и сто двадцать масляных картин представителя постимпрессионизма Ван Гога, соединив их с динамическим анимационным искусством, создателям мультфильма удалось оживить статичные произведения на холсте в формате анимационного фильма. Несмотря на то, что, в конце концов, именно анимация стала способом выражения, ее «задача» в «Ван Гог. С любовью, Винсент» связана с популяризацией творчества художника. Другими словами, зрителям теперь не нужно было специально отправляться на выставку картин художника, поскольку они могли прийти в ближайший кинотеатр, включить компьютер или даже телефон, чтобы насладиться ожившей живописью. Отметим, что фильм «Ван Гог. С любовью, Винсент» не показал зрителям, что стиль Ван Гога отличался от стиля всех художников XX века. Возможно, недостаток знаний в области истории масляной живописи или отсутствие объективной оценки творчества художника обуславливают то, что постимпрессионизм остаётся загадкой для подавляющего большинства зрителей. Значительное число изображений в духе постимпрессионизма дают возможность насладиться внешней стороной произведений, но не позволяют понять внутренний смысл формы и цвета, в которые Ван Гог вложил собственное понимание этого течения. Однако справедливо то, что в век развлекательного кино данное требование может показаться чрезмерным.

Анализ указанных мультипликационных фильмов позволил выявить тенденцию обращения британских мультипликаторов к выразительным особенностям разных видов изобразительного искусства, их имитации и интерпретации в соответствии с потребностями современной анимации Великобритании [\[17\]](#). На примере фильма «Барашек Шон» видно стремление художников синтезировать особенности пластилиновой анимации и приёмы скульптурного искусства. Во многом это связано с тем, что в фильме взаимодействие между персонажами строится на мимике, звуках, жестах и движениях, которые должны быть максимально выразительными. При рассмотрении фильма «Ван Гог. С любовью, Винсент» в контексте масляной живописи обращает на себя внимание его оригинальность и новизна, так как масляная живопись является основным элементом фильма. Можно заметить, что с момента выхода фильма до сегодняшнего дня ожившие знаменитые картины обладают большей привлекательностью для публики. Такая оценка, безусловно, является положительной, однако в то же время она отражает тот факт, что всё очарование масляной живописи раскрывается лишь в таком «движении». Неужели статичная масляная живопись в современном мире потеряла свою эстетическую ценность? Ответ, конечно же, отрицательный, что можно заключить в результате анализа картины «Ван Гог. С любовью, Винсент». Время на создание картины в технике масляной живописи значительно превышает время на создание современного анимационного фильма. Потребовалась команда из ста двадцати пяти художников, которые создали шестьдесят пять тысяч кадров масляными красками на холсте в той же технике, в которой работал сам Ван Гог, и четыре года, чтобы завершить картину.

Резюмируя вышесказанное, следует заключить, что современная британская анимация идет путем создания фильмов, в которых герои и кадры выполняются средствами изобразительного искусства, например, скульптуры и живописи. Безусловно, это требует от авторов значительных усилий, времени, а также безупречного владения изобразительной грамотностью, позволяющей достичь максимальной выразительности образов. Вероятно, что дальнейшая поддержка государства подобных проектов определит в качестве специфической черты британской анимации опору на художественный язык классического искусства и ручной труд мультипликаторов.



Рис. 1. Марк Бертон, Ричард Старзак. Барашек Шон. 2007.

Барашек Шон. 2007.



Рис. 2. Марк Бертон, Ричард Старзак. Барашек Шон. 2007.

Барашек Шон. 2007.



Рис. 3. Дорота Кобела, Хью Уэлшман. Ван Гог. С любовью, Винсент. 2017.



Рис. 4. Дорота Кобела, Хью Уэлшман. Ван Гог. С любовью, Винсент. 2017.

[\[1\]](#) Пластилиновая мультипликация – разновидность стоп-моушен анимации, создаваемая путем покадровой съемки. Пластилиновая мультипликация также входит в сферу анимационного искусства. Поскольку пластилиновая анимация в значительной степени зависит от ручной работы, то именно ручной метод определяет ее художественные характеристики: простоту, примитивность, красочность, естественность, трехмерность и фантазийность.

Библиография

1. Кривуля, Н. Г. История анимации : Учебно-методическое пособие. – Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. – 34 с.
2. Хитрук Ф.С. Профессия-аниматор: В 2 т. – М: Livebook, 2008. – 304 с.
3. Харлова, Е. А. Технологическая и эстетическая специфика пластилиновой анимации / Е. А. Харлова, М. В. Коновалов // Инновационные материалы и технологии в дизайне : Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции (с участием молодых ученых), Санкт-Петербург, 22–23 марта 2018 года / Ответственный редактор О.Э. Бабкин. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, 2018. – С. 95-99.
4. Зверевич, В. В. Приключения британского дизайна в России. Организация

- информационного обеспечения учебного процесса в Британской высшей Школе дизайна / В. В. Зверевич // Научные и технические библиотеки, 2008. – № 3. – С. 22-28.
5. Щекотова, Е. А. Образ Севера в современной британской мультипликации // История и культура Русского Севера и Арктики : сборник научных статей студентов, аспирантов и молодых ученых, Архангельск, 15–17 ноября 2017 года / Сев. (Арктич.) федер. ун-т им. М.В. Ломоносова, Высш. шк. социал.-гуманитар. наук и междунар. коммуникации, каф. всеобщ. истории; сост. О.В. Зарецкая. Том Выпуск 1. – Архангельск: Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова, 2018. – С. 93-97.
 6. Гут, В. А. Реализация комического эффекта в мультфильмах // 76-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета : Материалы конференции. В 3-х частях, Минск, 13–24 мая 2019 года / Редколлегия: В.Г. Сафонов [и др.]. Том Часть 3. – Минск: Белорусский государственный университет, 2019. – С. 255-259.
 7. Драчук, И. В. Лингвистические особенности речи персонажей английских мультипликационных фильмов (на материале мультфильма "Peppa pig") / И. В. Драчук, Е. В. Симонова // Вопросы филологии и переводоведения в контексте современных исследований : Сборник научных статей XI Международной научно-практической конференции, Чебоксары, 26 апреля 2019 года / Ответственные редакторы: Н. В. Кормилина, Н. Ю. Шугаева. – Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2019. – С. 33-37.
 8. Чу, Ж. Анализ современного положения анимационной индустрии Англии // Современная анимация, 2020. – № 2. – С. 47-53.
 9. Дун, Ц. Презентация символики региональных элементов в английских анимационных фильмах / Цзиньпин Дун // Кино и литература, 2015. – № 18. – С. 100-102.
 10. Christophini, M. "Loving Vincent" and 'I'm OK': two approaches to documenting the life of an artist // Edinburgh College of Art research publications, 2020. – URL: <https://era.ed.ac.uk/handle/1842/37671> (accessed on: 09.11.2023).
 11. Hwang, I.A. Loving Vincent: the audiovisual perception of intermediality. Bachelor Thesis. Utrecht University, 2014. – 28 p. URL: [https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/40202/BAThesis Hwang 6063322.pdf?sequence=1](https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/40202/BAThesis%20Hwang%206063322.pdf?sequence=1) (accessed on: 19.11.2023).
 12. Ruiz, P. A. The Van Gogh Enigma: Re-Mythifications of the Artist's Genius in "Loving Vincent" and "At Eternity's Gate" // Comparative Cinema, 2021. – Vol 9. – No 16. – Pp. 93-110, 148-162.
 13. Mottram, J. Loving Vincent: How the first fully-painted feature film took six years to make // The Independent, 2017. URL: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/loving-vincent-van-gogh-douglasbooth-armand-roulin-hugh-welchman-dorota-kobiela-a7994186.html> (accessed on: 09.11.2023).
 14. Van Nimwegen, I. Painting the Past: An Analysis of the Soundtrack in Animated Feature Film Loving Vincent. Bachelor Thesis. Utrecht University, 2017. 22 p. URL: [https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/29997/Van%20Nimwegen %20%284066510%29%20-%20Painting%20the%20Past.pdf?sequence=2](https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/29997/Van%20Nimwegen%20%284066510%29%20-%20Painting%20the%20Past.pdf?sequence=2) (accessed on: 20.11.2023).
 15. Vollenbroek, T. 'Loving Vincent': 6 Facts About the First Oil Painted Animated Feature // Cartoon Brew, 2017. URL: <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/loving-vincent->

- 6-facts-first-oil-painted-animated-feature-150443.html (accessed on: 09.11.2023).
16. Сун, Ц. Подробный анализ визуальных элементов и культурных функций мультипликации. Нанкин / Цзиньлинь Сун // Вестник Нанкинского педагогического университета, 2005. – № 2. – С. 4-13.
17. Пэн, Ж., Ло, Т. Изменение эстетики и функций анимации в мультимедийной среде / Жань Пэн, Тянь Ло // Современное кино, 2018. – № 7. – С. 173-176.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

На рецензирование направлена статья «Изобразительное искусство как фактор развития современной художественной анимации Великобритании».

Как справедливо отмечает сам автор, в настоящей работе «на примере обращения к двум наиболее известным мультфильмам начала нового века – “Барашек Шон” и “Ван Гог. С любовью, Винсент”» выявляется художественная специфика данных произведений и определяются тенденции развития современной британской анимации. Так, определив объект и предмет исследования, автор заявляет своей целью «выявить характеристики изобразительных приемов, которые применяются британскими художниками при создании мультфильмов в начале XXI века». Далее автор емко формулирует актуальность своей работы: «Актуальность исследования связана с тем, что в начале XXI века в российской науке, в частности в искусствоведении и киноведении, возрастает интерес к историческим, социальным, психологическим, философско-эстетическим и художественно-изобразительным аспектам создания фильмов, в том числе мультипликационным. Это внимание усиливается на фоне поисков новых художественно-образных приемов, которые демонстрируют создатели мультфильмов, а также в контексте развития национальных школ мультипликации». Вышесказанное определяет научную новизну представленной статьи.

Структура работы выстроена четко и логично, что способствует раскрытию заявленной темы на необходимом для аналитической статьи уровне. При очевидной заинтересованности автора в предмете исследования и безусловном владении материалом, анализ проводится детально, вдумчиво, скрупулёзно. Автору удается выявить множество художественных особенностей изучаемых произведений, что он резюмирует в конструктивных тезисах, завершающих каждый из двух фрагментов основной части работы: «Формы, которые воплощают авторы, достаточно обобщенные, незамысловатые и геометризованные, хотя и с преобладанием округлых линий и поверхностей...Можно сказать, что мультипликаторы выработали индивидуальную манеру интерпретации и воплощения образов, которую развивали в рамках сериала и выразили в полнометражном формате». В качестве замечания необходимо высказать соображение, что следующее утверждение автора звучит не вполне корректно: «Ван Гог относится к самым выдающимся представителям постимпрессионизма, его картины не ограничиваются лишь односторонней погоней за мимолетным впечатлением от света и цвета».

Стиль работы, в целом грамотный и соответствующий аналитической статье, иногда нарушается неоправданно длинными, не совсем академично построенными предложениями: «Главный герой анимационного фильма – маленький черноголовый барашек Шон родом из Шотландии (рис. 1) – впервые появился в 30-минутном

мультфильме 1995 года производства студии Aardman Animations, снятом методом покадровой анимации, и получил самый теплый прием в Великобритании, а впоследствии стал главным героем одноименного мультсериала, снятого Aardman Animations совместно с BBC – на сегодняшний день снято и выпущено в эфир уже четыре сезона с более чем 120 эпизодами».

Библиография исследования, состоящая из семнадцати источников, полностью соответствует теме статьи, содержит иностранные источники, а также новейшие источники, опубликованные за последние пять лет.

Автор завершает работу достаточно весомыми (возможно, местами излишне пространными) выводами, подводящими конструктивный итог проведённого исследования.

Безусловно, работа вызовет интерес среди профессионалов, студентов и аспирантов в области искусствоведения (в частности, занимающихся изучением анимационных фильмов), а также самой широкой аудитории.